

INTRODUCTION

L'analyse qui est présentée porte sur un « travail en cours » (*work in progress*) réalisé par Luc Dall'Armellina¹ et intitulé *Trois fils*. Cette proposition se compose d'une série de trois portraits d'origine photographique, éditée en ligne sur le site web de l'auteur. Les trois portraits sont présentés au sein d'un dispositif informatique qui comprend un écran réactif aux actions d'un spectateur par l'intermédiaire d'un système de pointage, la souris. Dans ce dispositif, l'écran est à la fois support de visualisation et périphérique d'entrée et il convient d'ajouter aux éléments cités, l'ordinateur et ses programmes ainsi que le réseau Internet qui permet l'accès à l'œuvre et son téléchargement. Les trois images sont interactives et c'est sur cette propriété que l'analyse qui suit va porter en s'interrogeant sur la manière dont cette propriété conditionne la relation du spectateur avec les images proposées.

Il s'agit de réfléchir aux dimensions phénoménologiques et cognitives qui caractérisent l'expérience du spectateur dans un tel contexte numérique. Ce n'est pas l'analogie de l'image vis-à-vis de l'objet représenté qui retiendra l'attention pour envisager cette expérience. C'est plutôt « l'effet de présence » de l'image, le premier des pouvoirs de l'image selon Louis Marin², qui est susceptible de l'éclairer. Les thèmes liés à l'analogie ont été largement débattus pendant une première période de réflexion sur les images numériques³, ce qui a relégué au second plan les questions liées à l'activité spectatorielle. Ce sont donc les conditions de réception du sujet face à l'image qui font l'objet de l'analyse de *Trois fils*. Chaque « référent » des trois portraits est envisagé selon la manière dont le sujet s'en construit une représentation. De ce point de vue, le dispositif interactif par l'intermédiaire duquel l'image parvient à l'œil de son destinataire implique de façon toute particulière le corps du sujet : pour voir l'image mais aussi pour produire l'image à voir. Le regard et le geste sont ainsi convoqués devant l'image.

Après avoir présenté le contenu documentaire de *Trois fils* dans le cadre défini par les intentions de l'auteur, l'examen de la praxis du *medium* interactif est nécessaire. Par praxis, il faut entendre les actes en eux-mêmes, par le regard et le geste, et les intentions en tant qu'elles gouvernent exclusivement ces actes. Il s'agit de cerner au plus près cette nouvelle implication du corps dans la relation du sujet à l'image, voire de l'isoler de l'expérience réflexive de l'image qui s'y déroule parallèlement. L'analyse de la praxis de *Trois fils* apparaît alors comme un détour nécessaire à la compréhension d'une proposition qui se définit à juste titre comme un *processus*. Cette analyse de la praxis est aussi un préalable à l'éclairage du régime communicationnel dont relève *Trois fils*.

1. TROIS FILS

Le choix de *Trois fils* a été motivé par plusieurs raisons. Il provient d'un « auteur designer » qui est aussi un enseignant-chercheur en sciences de l'information et de la communication. Le qualificatif de designer qui suit celui d'auteur marque l'importance accordée à un « faire

¹ Luc Dall'Armellina est auteur-designer de dispositifs numériques et enseignant-chercheur à l'Ecole d'Art de Valence ; site web, « vous êtes ici » : <http://lucdall.free.fr>.

² Louis Marin, *Des pouvoirs de l'image*, Editions du Seuil, 1993.

³ Notamment, Philippe Quéau, *Le Virtuel, vertus et vertiges*, Champ Vallon/INA, 1993 ; Pierre Barboza, *Du photographique au numérique : la parenthèse indicielle dans l'histoire des images*, Paris, Édition L'Harmattan, 1996.

interdisciplinaire » qui est un trait distinctif de l'art numérique dont l'analyse croise inévitablement plusieurs champs épistémologiques. Ensuite, le fait que l'auteur soit aussi un chercheur fournit une aide précieuse quand il produit lui-même des pistes de réflexion sur son travail de créateur. Enfin, que les images à manipuler soient des traces photographiques n'est pas sans donner un certain relief à ces questions. Par sa simplicité même, *Trois fils* pose très nettement des questions essentielles : qu'en est-il d'une image que le spectateur doit transformer et qu'en est-il du spectateur à qui l'on demande de la manipuler ?

Le propos

Les trois images qui composent la série des *Trois fils* ont un double statut. Ce sont d'abord des photographies, c'est-à-dire des empreintes photoniques de personnes qui ont existé. Ce sont aussi des images interactives, soient des images susceptibles d'être modifiée par l'action de celui qui les regarde. Entre ces deux statuts littéralement contradictoires, c'est le destin de ces portraits qui se fait jour. La tension entre l'image-trace et l'image manipulée se traduit par un processus que le spectateur est invité à mettre en œuvre. Pour ce faire, l'auteur exploite les possibilités offertes par la séparation radicale entre le support de visualisation et l'espace physique d'enregistrement⁴ et de traitement de l'image.

*Trois fils*⁵ est le premier volet d'un projet de galeries réunissant les portraits des « mères, pères, fils et filles » qui composent et recomposent les filiations imaginaires dont sont tissés les rêves et les utopies contemporaines. Toutefois, c'est à l'aune du doute que Luc Dall'Armellina présente cette galerie : « Voir dans les attitudes, les plis de peau, les sourires, les ourlets du temps, s'il reste encore quelque indice à décoder que nous n'aurions pu saisir. Au risque de se confronter – sous la poussière – au souvenir. ». L'auteur sollicite une attention soutenue, un regard décrypteur des signes cachés ou oubliés. Si « la folie guette » devant la multiplicité des lignes de fuite qui s'esquissent, l'esprit peut aussi s'épanouir « du côté d'une invention et de la créativité sociale [qui] se construisent politiquement ». C'est donc au spectateur d'élaborer du sens dès lors qu'il s'introduit dans le dispositif des *Trois fils*.

Pour notre propos, deux points sont à retenir de cette présentation. D'une part, les portraits présentés vont être soumis à l'épreuve du temps au travers d'un travail de décryptage. Le temps long de la mémoire va se trouver confronté au temps court de la lecture des signes. D'autre part, cette confrontation des mémoires inscrit la perspective politique dans le dispositif lui-même. Le spectateur n'est pas appelé à recevoir un message, mais au contraire à élaborer à partir de ses propres représentations. On le verra, c'est la praxis du dispositif qui est au centre de ce dispositif : comment s'articulent les actions sur l'image et les représentations qui les guident ? Avant d'aller plus loin, une description des éléments iconiques du dispositif est nécessaire.

Document et fiction

Les trois personnes dont les portraits sont présentés ont en commun d'associer des hommes que la mort a frappés jeunes et de façon violente. À un titre ou un autre, ils se sont opposés à un ordre et leur mort a été mise au compte de cette opposition.

⁴ Cette dissociation entre support d'enregistrement et surface de perception est souvent désignée, et de façon un peu excessive, comme un phénomène de « dématérialisation » des contenus. Il s'agit en fait de désigner les propriétés de duplication des contenus à partir d'une même source de stockage.

⁵ Les citations de Luc Dall'Armellina qui suivent sont extraites des pages de présentation de *Trois fils* sur le site : http://lucdall.free.fr/disposit/trois_fils.html.

Le premier portrait représente Jésus Christ d'après le négatif qu'a réalisé Secondo Pia en mai 1898 en photographiant le fameux « suaire de Turin »⁶, supposé avoir été le linceul du corps du Christ. Cette origine est largement contestée, mais quoi qu'il en soit de la véracité de l'empreinte, l'image du suaire ne pouvait qu'entrer en résonance avec la force mystique de la figure divine crucifiée. Pendant des siècles, des foules de chrétiens ont fait le pèlerinage à Rome pour y contempler l'étoffe.

Le deuxième portrait est une photographie d'Arthur Rimbaud prise en 1871 ou 1872 par Étienne Carjat⁷ dans son studio parisien. Ce portrait est surtout l'une des rares photographies du poète. Il a 18 ans et le regard tourmenté⁸ saisi par Carjat participera de la légende sulfureuse de l'auteur d'*Une saison en enfer* devenu commerçant en Somalie avant de revenir mourir, infirme, à l'hôpital de la Conception à Marseille.

Le dernier portrait de la galerie est l'un des plus célèbres d'Ernesto Che Guevara. Le cliché est un instantané pris sur le port de La Havane en mars 1960 par Alfredo Korda⁹. Recadrée sur le visage et traitée par isohélie, l'image devient après la mort de Che Guevara en Bolivie une icône mondiale de la révolte contre l'ordre établi. Icône que l'on trouvera aussi bien affichée au mur des chambres de collégiens japonais que sous forme d'autocollant sur les pare-brises de camionneurs latino américains et que peu de journaux à travers le monde se sont abstenus de publier¹⁰.

Ces trois images ont donc chacune un destin qui a modelé leur signification dans l'imaginaire collectif. Les portraits qui s'offrent au regard de l'internaute ne sont pas ceux qui viennent d'être très sommairement documentés. Ce sont les icônes forgées par les ans qui apparaissent à l'écran. Les pouvoirs de l'image s'y manifestent tout particulièrement au travers de la charge émotionnelle, du poids historique et de l'épaisseur mythologique que des communautés humaines ont accordés à ces trois personnages. Chacune de ces images est exemplaire de la fragilité du statut documentaire de la photographie. Le fait que l'existence du Christ, de Rimbaud et du Che se soit achevée sur une mort tragique a transformé en destin leurs engagements spirituel, poétique. Le spectateur-internaute¹¹ découvre donc auréolé de légendes chacun des portraits de ces fils d'une famille utopique : trois documents, trois fictions, trois mythes s'inscrivant dans le temps long de l'histoire des images et de la mémoire humaine.

Trois fils va ensuite confronter ce temps long de l'histoire des images avec le temps court de l'action sur l'image.

2. INTERACTIVITE

Il est banal de rappeler que les images numériques apparaissent sur l'écran non pas, à l'instar des images de télévision, selon un procédé mécanique et unidirectionnel, mais en vertu de

⁶ Ce suaire qui enveloppa le corps du Christ après sa résurrection, si l'on admet son authenticité, aurait conservé l'empreinte du fils de Dieu grâce à un phénomène de ionisation connu mais assez miraculeux en la circonstance. Plusieurs études scientifiques, dont une datation au carbone 14 et une analyse récente des tissus du suaire, ont démontré l'origine médiévale de la relique.

⁷ Portraitiste renommé, Carjat a réalisé dans un style sobre de nombreux autres portraits dont ceux de Gambetta, Victor Hugo ou Charles Baudelaire.

⁸ Quelques mois plus tard, Rimbaud blessa le photographe avec une canne-épée au cours d'un dîner du groupe des « Vilains Bonhommes », événement dont Verlaine fera un poème.

⁹ Le « Che » est alors âgé de 32 ans et le cliché a été réalisé le jour des obsèques des 81 victimes d'un attentat qui a eu lieu dans le port de la ville quelques jours auparavant. L'épreuve d'origine montre Che Guevara avec à sa gauche le profil d'un homme et à sa droite un palmier. Un recadrage judicieux fera de cette image la photo la plus reproduite de la planète.

¹⁰ Une exposition a été consacrée aux détournements du cliché d'Alberto Korda au Victoria and Albert Museum à Londres, « Che Guevara : Revolutionary and Icon », voir : www.vam.ac.uk/vastatic/microsites/1541_che.

¹¹ Caractérisation provisoire du destinataire des images.

continuels échanges d'informations entre un processeur graphique et un programme. Mais cette configuration du support matériel des images numériques est essentielle pour comprendre la nouveauté de ces images car ces échanges d'information permettent de changer leur contenu informationnel sans avoir recours à des moyens différents de ceux qui en permettent l'affichage. Ainsi, les fichiers images associent aux données descriptives des instructions opératoires qui visent donc aussi bien l'affichage que les traitements, c'est-à-dire que les images informatiques sont manipulables par le dispositif même qui en permet l'affichage. Ces conditions techniques, inédites en matière d'images, expliquent la présence des propriétés interactives qui caractérisent les images sur support numérique. Mais, si ces conditions rendent bien compte du fait qu'une image puisse être dotée de propriétés informatiques, elles ne disent rien sur les effets du fonctionnement d'une telle image sur son spectateur.

Réagencement énonciatif

Luc Dall'Armellina explique son projet en ces termes : « Rimbaud, fils du langage ; Jésus, fils de l'amour ; El Che fils de la liberté... Sont-ils morts qu'ils soient si présents dans notre aujourd'hui ? ... D'où nous reviennent-ils, qu'ils semblent persister à exister, à vivre au dehors d'eux même, en nous, qui les ré-agençons dans nos énonciations, solitaires et collectives, au gré de nos besoins inquiets ? »¹². C'est le réagencement de « nos énonciations » qui fait entrer le spectateur-internaute dans le temps court de l'image qui lui est présentée. Ce qui importe ici porte moins sur une nouvelle énonciation du mythe que sur le fait que l'image puisse être l'objet d'une ré-énonciation qui touche à son contenu et à sa signification. La tension entre document et fiction se déplace et prend immédiatement une dimension nouvelle au travers d'un processus d'actualisation d'images rendues possibles par un programme de traitement graphique.

L'auteur a associé le fichier des trois photographies numérisées avec un traitement programmé inspiré de *Goo*¹³ tel que le clic du curseur de la souris sur l'image la divise automatiquement en quatre parties à partir du point désigné. Ensuite, un cliquer-glisser entraîne une déformation progressive de l'image. Dans *Trois fils*, après l'opération de pointage, un léger déplacement de la souris, le cliquer-glisser, provoque un frémissement du visage et un déplacement lent et continu produit une troublante animation réaliste du visage, leur insufflant un semblant de vie. A l'inverse, des déplacements plus amples et vifs produisent des effets grotesques. La portée de ces manipulations sera d'autant plus forte qu'elle exprimera des gestes de transgression à l'endroit de ces icônes. Ce jeu manipulateur qui débouche de la sorte sur une déformation de l'image initiale s'apparente ainsi à une sorte de profanation intime puisque c'est l'intégrité – et l'*aura* – l'icône qui est atteinte par le spectateur-internaute et pour lui seul. L'impression ressentie tient au fait que le réagencement énonciatif de l'image est effectué en temps réel, c'est-à-dire dans le présent du spectateur, soit comme le résultat immédiatement visible de son action. Par rapport à l'opposition classique entre trace photonique du passé et effet de présence de l'image, c'est donc une nouvelle sorte de tension entre document et fiction qui se manifeste dans le laps de temps que dure cette expérience avec l'image.

Il convient dès lors de s'interroger sur les conditions de cette expérience de courte durée où un code est manipulé dans le cadre d'une praxis.

¹² Luc Dall'Armellina : voir note 5.

¹³ Algorithme modifié à partir d'un tutorial en langage *Lingo* nommé *Goo with Director* par Gary Rosenzweig. Ce comportement permet la division virtuelle d'une image en quatre rectangles à partir du point de clic du curseur, ce qui a pour effet de produire un type de déformation plastique de l'image qu'on trouve dans les logiciels de simulation et de *morphing* tels que *Kai's Power Goo* d'Eric Wenger par exemple.

Code opératoire

Ce que l'on appelle la dématérialisation de l'image, la séparation totale entre support de perception et support de stockage, donne lieu à des échanges entre les données de description, le contenu informationnel, et des instructions de traitement, en quoi résident justement les propriétés interactives de l'image numérique. Lorsque ces échanges sont commandés par un utilisateur humain, l'interface graphique est l'espace où ces propriétés sont activables. D'une façon générale, les interfaces mettent en œuvre un dénominateur commun entre des deux systèmes hétérogènes de façon à leur permettre de communiquer. En conséquence, la conception des interfaces vise à *designer* un système communicationnel intermédiaire où seront implémentées des représentations adaptées, compréhensibles et acceptables, à chacune des « parties » en présence. Dans le cas de l'interface graphique, c'est un ensemble de conventions univoques pour la machine et contraignantes pour l'humain qui permette que les messages soient compris. Ces conventions logiques et culturelles sont praticables par l'intermédiaire d'un code opératoire, un ensemble de règles, qui varie en fonction des objectifs de communication qui lui sont assignés. Un tel code est opératoire puisqu'il règle une série d'actions dans le but d'obtenir un résultat déterminé.

Il résulte de ces considérations générales sur les interfaces une configuration nouvelle pour l'image interactive. Dans le cas de *Trois fils*, nous avons affaire à une interface élargie à l'ensemble de l'image. En effet, le programme « à la façon de *Goo* »¹⁴ transforme chacun des portraits en une interface où chaque point de l'image peut être le point de départ tangible d'une manœuvre qui s'achèvera en n'importe quel autre point de l'image. Cette possibilité n'est pas sans contrepartie puisque le déroulement d'une telle manœuvre a ses propres conditions : pour que le processus de *Trois fils* se déroule normalement, il est impératif que le spectateur-internaute ait compris les règles de fonctionnement, non du programme, mais de l'interface, c'est-à-dire qu'il en ait assimilé le code opératoire. Ce n'est qu'une fois que cette condition aura été remplie, qu'il aura le loisir d'apprécier les significations à accorder au traitement d'image effectué : le frémissement d'un visage ou sa déformation burlesque. Quoi qu'il en soit de la fantaisie ou de la culpabilité qui ressortira de cette expérience, l'apprentissage et l'assimilation du code opératoire de l'interface en sont les indispensables prérequis. Dans *Trois Fils*, l'acquisition du code opératoire ne requiert pas de mode d'emploi et un raisonnement inductif, qui part des effets pour remonter aux causes, y est en vigueur : la dimension interfacielle de l'image n'est donc pas séparée de sa dimension purement visuelle.

Une remarque s'impose maintenant pour mieux définir celui qui a été caractérisé jusqu'ici par commodité de *spectateur-internaute*. Cette caractérisation reste assez générale et surtout approximative, elle permet juste de spécifier la situation de réception de l'image dans l'environnement internet. Cette remarque renvoie aux discussions qui ont cours pour désigner la posture du destinataire¹⁵ d'un contenu interactif de façon plus précise que ne peut le faire le terme banal d'utilisateur. Utilisateur présente certes l'avantage de stipuler indirectement qu'une action est en cause dans cette posture mais il ne dit rien des particularités de cette posture devant un contenu donné : images, textes, animations ou bien contenus documentaires, pédagogiques, fictionnels, artistiques, informatifs... Le destinataire de *Trois fils* est bien le spectateur des images qui s'affichent sur son écran. Il est certes un internaute puisqu'il s'est connecté au réseau Internet et s'est dirigé vers un site web. En tant

¹⁴ Luc Dall'Armellina, entretien avec l'auteur.

¹⁵ Usager, utilisateur, lecteur, « lect-acteur », spectateur, « spect-acteur ». C'est souvent le type de contenu informationnel envisagé qui permet de caractériser la place qu'occupe le destinataire dans le dispositif interactif bien que les néologismes tentent de désigner la dimension *active* du récepteur dans le contexte numérique.

qu'internaute, on sait qu'il dispose d'un ordinateur muni de périphériques, mais cela n'éclaire pas vraiment la posture effective qu'il occupe devant l'image qu'il manipule. C'est pourquoi il est nécessaire d'introduire le terme d'opérateur pour désigner le destinataire de l'image interactive. S'il reste un spectateur, ce n'est que partiellement et momentanément, puisqu'il lui est enjoint de procéder lui-même aux réagencements énonciatifs détenus dans la proposition de l'auteur. Spectateur donc, mais également et alternativement opérateur d'un dispositif interactif dans le cadre duquel il dialogue en vertu d'un code opératoire qui appartient intrinsèquement à l'image interactive. C'est cette pratique d'un code opératoire, en ce qu'elle caractérise l'image interactive de façon bien plus précise que l'environnement Internet, qu'il s'agit de mieux comprendre pour tenter d'élucider ce que les propriétés interactives modifient dans l'expérience du destinataire de l'œuvre.

3. EXPERIENCES

Regarder une image n'a jamais voulu dire que seuls l'œil et la perception visuelle se trouvent engagées. Les sensations visuelles sont ressenties par le spectateur et en même temps elles sont interprétées par la mémoire, le savoir, les croyances et les affects. Ce qui advient de neuf à la perception oculaire est associé à différentes sortes de souvenirs. Descartes pensait ainsi que la perception visuelle relevait d'un « jugement »¹⁶. C'est sans doute excessif au regard de ce qui est réellement vécu : sensation visuelle, perception et interprétation s'exercent dans un même et seul mouvement. Maurice Merleau-Ponty a montré que cette synthèse vécue dans l'acte de perception est inséparable du rôle joué par le corps du sujet comme « référence » de la perception¹⁷ et que cette corporéité de la perception exprime une intentionnalité sur l'objet visé. Ces considérations phénoménologiques dessinent les caractéristiques de la relation à l'image en tant qu'expérience de l'image. Toutefois, devant une image interactive, le spectateur éprouve une expérience de nature différente dans la mesure où ce n'est plus seulement le souvenir intériorisé, réflexif, de sa « communication vitale avec le monde » qui est mobilisé.

L'expérience de l'image

Le terme d'expérience désigne le fait d'éprouver quelque chose de susceptible de provoquer pour le sujet un changement dans ses connaissances, son savoir ou ses aptitudes. Il s'agit à la fois du fait de ressentir quelque chose et de la connaissance que l'on en acquiert par cette chose éprouvée. La connaissance ainsi acquise est donc étroitement liée à un processus de perception, à la mobilisation d'organes sensoriels. Le fait d'éprouver est le versant perceptif de l'expérience tandis que les connaissances qui en résultent en sont le versant cognitif. Sans entrer dans les débats des spécialistes en sciences cognitives, rappelons qu'ils s'accordent sur les principes posés par Merleau-Ponty pour considérer¹⁸ que l'expérience n'est pas un processus par étape mais au contraire un processus global où s'entremêlent perception, interprétation et acquisition de connaissances. Un point d'accord concernant l'expérience réside dans la singularité des conditions de son exercice, qu'il s'agisse du contexte spécifique de ce qui est perçu ou éprouvé ou bien du sujet singulier de l'expérience : ce qu'il est, ce qu'il sait, ce qu'il a déjà éprouvé au cours de son histoire sociale et psychique. Ainsi, l'expérience, si elle a bien des traits constants, a aussi et toujours une dimension particulière, situationnelle et personnelle, qui affecte la perception et le changement cognitif qu'elle provoque.

¹⁶ Descartes, « Le Dioptrique », in *Œuvres philosophiques*, tome 1, Garnier Frères, (1644), 1963.

¹⁷ Maurice Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, Gallimard, (1945), 1990.

¹⁸ Francisco Varela, Evan Thompson, Eleanor Rosch, *L'Inscription, corporelle de l'esprit : sciences cognitives et expérience humaine*, Editions du Seuil, 1993 & Guy Tiberghien dir., *Dictionnaire des Sciences cognitives*, Armand Colin, 2002.

C'est pourquoi regarder une image est une expérience qui sollicite le sens visuel et un retour de la pensée sur ce qui a été vu. L'expérience de l'image n'est pas son interprétation dénotative mais un processus plus synthétique qui s'accompagne d'un changement d'état pour le sujet. C'est dans cette perspective que l'on peut aussi comprendre la fameuse formule de Paul Klee : « L'art ne représente pas le visible, il est ce qui rend visible ».

Les relations qui se nouent entre le spectateur, l'image perçue et le médium où elle s'inscrit constituent le dispositif de l'image ; regarder une image relève d'une expérience qui constitue ce que Ernst Gombrich¹⁹ a caractérisé comme « la part » que le spectateur prend dans la construction de l'image. Dans *l'Art et l'Illusion*, il a proposé une synthèse des différents apports relatifs à cette question où se croisent l'histoire de l'art, la psychologie cognitive et la théorie de l'information. La perception visuelle est analysée à partir du concept de « reconnaissance » selon une formulation constructiviste de la catégorie *gestaltiste* de « projection ». Il ressort de cette analyse que la reconnaissance s'appuie « sur les effets conjoints de l'attente et de l'illusion »²⁰. L'expérience du spectateur consiste alors en une dialectique entre la remémoration de formes et la construction de nouvelles formes que l'image par nature « incomplète » ne saurait représenter réellement. Cette approche de la perception visuelle postule l'existence d'une véritable « pensée visuelle »²¹ parallèle à la pensée analytique où l'on retrouve les oppositions et les complémentarités entre langue et image, pensée associative et pensée conceptuelle²².

Le corps et l'image

Dans ce cadre, l'expérience du spectateur est de l'ordre de la réflexivité : du regard à la pensée et de la pensée au regard. Toutefois, l'expérience réflexive faisant appel à la mémoire implique le corps du spectateur comme un autre support de l'image. Dans une perspective phénoménologique, Bergson et Merleau Ponty²³ avaient anticipé cette problématique où la sensibilité a partie liée avec la communication. En effet, ils se sont attachés à mettre en évidence le rôle du corps dans la perception des images. Dans *L'Œil et l'Esprit*, il est question d'élucider le phénomène de la réflexivité. L'image n'est ni purement interne au sujet, ni purement externe, elle circule entre deux pôles hétérogènes. Elle est un médium : « je serais bien en peine de dire *où* est le tableau que je regarde », nous dit Merleau Ponty. L'image est ce qui circule du support au corps et du corps au support. Le corps n'est pas seulement un lieu d'accueil de l'image, il est surtout le lieu à partir duquel se règle et s'organise la perception. Pour Bergson, le corps organise la perception comme un centre parce que c'est à partir de lui que le monde sensible peut prendre sens. Et il règle la perception parce que c'est lui qui détient la mémoire des actions possibles sur le monde. Les perceptions et représentations de l'espace et des objets qui le composent ne sont pas innées mais sont toujours acquises de façon pragmatique dans le temps. C'est la raison pour laquelle l'image est toujours ressentie et accueillie par le corps de celui qui la regarde.

¹⁹ Ernst Gombrich, *L'Art et l'Illusion*, Gallimard, (1971), 1996.

²⁰ *Idem*, page 173.

²¹ Rudolph Arnhem, *La Pensée visuelle*, Flammarion, (1969), 1976 ou pour les sciences cognitives : Michel Denis, *Image et cognition*, PUF, 1989.

²² Ces oppositions ont été récemment discutées par George Didi-Huberman à propos du schéma kantien d'intellection conceptuelle des formes sensibles. Pour échapper au primat du rationalisme inapte à rendre compte de l'unité synthétique de l'image, Didi-Huberman propose le concept de « visuel » comme le « travail négatif de l'image [...] lorsque le visuel affleure du visible » : George Didi-Huberman, *Devant l'image*, Edition de Minuit, 1990, page 175.

²³ Henri Bergson, *Matière et mémoire*, Quadrige/PUF, (1939), 1999 ; Merleau-Ponty, *L'Œil et l'Esprit*, Gallimard, (1964), 1985.

Ce détour ne vise pas seulement à redire que l'esthétique de la communication est un des prolongements de la phénoménologie, il a surtout pour objectif de rappeler comment le corps participe de l'expérience sensible de l'image et imprègne cette expérience réflexive. Et ce rappel devrait permettre de mieux mesurer la distance qui sépare l'expérience de l'image telle qu'elle vient d'être envisagée de l'expérience de l'image interactive telle qu'elle va être décrite. La question du corps ne pouvant y être problématisée à l'identique.

L'expérience de l'image interactive

Le destinataire se trouve en effet installé dans deux postures, celle de spectateur et celle d'opérateur, qui conditionnent chacune de façon distincte le contenu de son expérience. En d'autres termes, l'expérience de l'image interactive ne renvoie plus uniquement à l'expérience réflexive de l'image. Mais, il demeure qu'à l'instar de toute expérience humaine, elle modifie l'état de celui qui l'éprouve.

Un examen attentif permettra de mesurer l'écart entre ces deux types d'expériences. Premier constat, le sujet ne reçoit pas le message dans les mêmes conditions matérielles et sémiotiques. L'appareillage d'une image médiatisée par un ordinateur forme un tout autre contexte que celui qui permet de recevoir les images de télévision, le film au cinéma, les images imprimées, affichées, les tableaux dans une exposition, etc. Le fait que les appareillages cités soient technologiquement différents ne les empêchent nullement de partager une propriété essentielle : ces dispositifs sont ceux d'une réception à sens unique de l'émetteur vers le récepteur. Le spectateur est posté devant l'image ; posture aussi typique que celle du spectateur d'une pièce de théâtre séparé de la scène par les feux de la rampe, par convention infranchissable. Daniel Bounoux remarque que c'est l'existence de cette convention qui garantit la pérennité de la re-présentation : « l'effet de catharsis repose sur la mimesis, mais c'est aux acteurs qu'on s'identifie, à un être clivé dont l'action ne déborde pas, tout entière contenue en deçà de la rampe qui marque la coupure sémiotique »²⁴. Si les formes de l'art contemporain semblent s'être données pour mission de contester cette coupure sémiotique, l'image interactive paraît bien en fait ne pas pouvoir s'en accommoder du tout. Si cette image est nouvelle, c'est que sur ordinateur, ou bien dans l'environnement Internet²⁵, elle requiert une participation opératoire qui affecte ses formes éditoriales aussi bien que son contenu plastique.

Dans les dispositifs non numériques, l'expérience de l'image réside dans une projection intentionnelle par laquelle se définit la réflexivité ; le corps étant à la fois le sujet et l'objet du processus de reconnaissance et de construction. Ceci nous amène à un deuxième constat : l'image numérique et ses propriétés interactives déplacent certains des éléments qui règlent l'ancien dispositif de l'image. On l'a vu plus haut, la production de l'image sur l'écran recourt à une interface de dialogue qui médiatise la participation opératoire du spectateur. Les apparences de cette interface sont variables. Elle encadre l'image de barres d'outils ou de menus déroulants pour les fonctions éditoriales, elle est souvent interne à l'image pour les fonctions plus directement énonciatives de contenu informationnel. Dans le second cas, la coupure sémiotique est remise en question ou abolie. C'est la raison pour laquelle la relation à l'image interactive suscite une expérience réflexive différente. La réflexivité face à ce type d'image doit alors composer avec une autre sorte d'expérience qui a lieu avant même qu'elle n'apparaisse. Le « changement d'état » qui résulte de cette seconde expérience détermine en partie l'image qui va apparaître : ce n'est donc plus la seule expérience réflexive du sujet qui

²⁴ Daniel Bounoux, *La Communication par la bande*, Editions La Découverte, 1991, page 128.

²⁵ La sélection d'une chaîne à la télévision est une opération éditoriale mais limitée car elle n'affecte pas le contenu du programme sélectionné.

peut traduire sa relation à l'image. Cette expérience d'une action sur l'image change l'état du sujet dans un sens différent de ce que Gombrich définissait en termes constructivistes comme « reconnaissance et illusion ». Il s'agit maintenant de reconnaître un code opératoire associé à des actions sur l'image. De la sorte, le spectateur établit un dialogue et s'inscrit dans un processus communicationnel. Et il ne peut en aller autrement. Le visible n'est plus à découvrir mais à prévoir. C'est ainsi qu'un régime communicationnel d'échange d'informations se trouve associé au régime réflexif. Cette association trouve sa source dans le support de l'image qui ne se réduit pas à une simple matrice de données chiffrées : les données ne deviennent visibles que parce qu'elles sont gérées par un programme de traitement. C'est bien le support informatique qui est l'origine et le cadre de cette expérience où l'image est commandée et attendue.

Une expérience enchevêtrée

La description qui précède correspond bien à ce qui a été observé avec *Trois fils* : à partir d'images dont le sens a été transformées par l'imaginaire collectif, le spectateur est conduit à accomplir une fonction énonciative qui va à son tour les modifier. En recourant à une série d'actions codées, il se poste devant des images à venir. Chacun des « trois fils » offre au spectateur une expérience qui vise à modifier sa manière d'agir et de penser, mais sur ces deux plans, cette expérience est très spécifique et délimitée. Manière d'agir : un code doit être appris et mis en œuvre ; manière de penser : des images apparaissent qui résultent d'une action volontaires du spectateur. La relation à l'image interactive est le fruit de deux expériences différentes, mais pourtant, les deux expériences font système, elles sont vécues comme une seule expérience. C'est l'analyse qui les distingue.

Pour devenir opératoire, le code suppose un minimum de réflexivité, ne serait-ce qu'au moment de la phase d'apprentissage. Et pour acquérir une visibilité, l'image exige qu'une action s'exerce pour elle. L'expérience de l'image interactive relève bien d'une praxis²⁶ où les actes ne se comprennent qu'à partir des intentions qui les conduisent et les intentions ne portent que sur les actions à mener. Parallèlement, il est indispensable de distinguer une expérience purement réflexive de l'image qui se déroule devant l'image sur le modèle de la reconnaissance. Mais, encore une fois, dans les faits, les deux types d'expérience s'entremêlent pour le spectateur car pour lui les significations se construisent dans la totale intrication de ces deux expériences que seule l'analyse sépare. On parlera alors par commodité d'une expérience complexe, en référence aux théories des systèmes²⁷ qui contestent âprement les relations de causes à effets. Ce qualificatif permet de souligner que les différents éléments qui concourent à cette expérience se manifestent de concert et ne sont pas hiérarchisables dans leurs effets singuliers pour le spectateur. Dans cette expérience complexe, le regard et le geste, réflexivité et action, praxis et reconnaissance, apprentissage et assimilation, mémoire et découverte se combinent et permutent dans un temps très court dans le but de construire du sens.

CONCLUSION

Ce parcours de *Trois fils* s'est attaché à montrer le dédoublement de l'expérience du spectateur/opérateur devant une image interactive. Cette proposition ne va pas sans poser un

²⁶ Luc Dall'Armellina dans sa thèse de doctorat étend la portée de cette praxis à l'ensemble du processus d'une œuvre interactive dont le processus sémiotique devient « enaction » : *Des champs du signes : du design hypermedia à une écologie de l'écran*, Université Paris 8, 2003.

²⁷ Jean Louis Le Moigne, *Théorie du système général*, PUF, 1994 ; Edgar Morin, *La Méthode*, tome 1 « La Nature de la Nature », Editions du Seuil, 1977 ; Joël De Rosnay, *Le Macroscopie*, Editions du Seuil, 1975.

certain nombre de problèmes cruciaux que les limites imparties à cette communication ne permettent pas de soulever. Pour conclure, il convient néanmoins de signaler ceux qui apparaissent comme les plus immédiats.

Tout d'abord, la question du temps de l'image interactive s'inscrit bien sûr dans la continuité de la double expérience qu'elle suscite. Le temps révolu des portraits photographiques de chacun des *Trois fils* regardé par le spectateur s'oppose et se conjugue à celui de l'image produite par l'opérateur. La double temporalité qui en résulte pour l'image mérite assurément un examen attentif. D'autant plus que parallèlement, les modalités de l'expérience telle qu'elle a été décrite renvoient à une nouvelle distinction qui porte sur l'activité sémiotique du sujet. Si la réflexivité s'énonce en termes de dénotation et de connotation, la praxis relève à l'évidence d'un autre régime structuré, lui, par le décryptage des signes dynamiques et la représentation de leur efficience.

Enfin, question aux enjeux les plus directement politiques, le rôle du corps du spectateur/opérateur se différencie au sein de cette expérience dédoublée. Schématiquement, le corps de la mémoire sensible se trouve articulé au corps producteur d'un nouvel objet visible. Et pourtant, ce corps demeure inexorablement l'autre support d'accueil de toute image matérielle. On devra donc s'interroger sur cette image mentale résultant du dédoublement de l'expérience : sur sa nature et sur ses pouvoirs.